風の探索者 －大陸編－ 操作マニュアル

風の探索者

ETERNAL FLAME

大陸編

for Windows95/98/Me/Xp/2000

GRUPPO One

サー・ロッシュ修道院

野賊に両親を殺され身寄りをなくした子や、貧困のため、毛布一枚に包まれて門前に置き去られた子が辿り着く場所。
彼らは"風の落とし子"と呼ばれ、修道院はじめ、町ぐるみで温かく育てられてきた。
ある者は漁師や大工の弟子となり、ある者は王都での暮しに憧れ、巣立っていく。
だが、修道院で成人した者の中には、もっとも危険な職業を選ぶ者たちがいた。
"探索者"。
人間をはるかに凌ぐエナジーに満ちたモンスター、命ごと所持品を奪う野賊、
瞬きほどの油断が生死を別けるトラップ。危険が具現化したダンジョンから一握りの財宝を掠め取る仕事。
彼らを今日まで育ててきた院長ハルドルは顎髭をしごきながら口を開いた。

――私も元は探索者。　お前たちの憧れに満ちた胸の内は分かっておるつもりだ。
だが、現実は思いだけではどうにもならん。ある場所に剣が隠してある。見た目は粗末なブロンズの剣だ。
みごと持ち帰ったのならば何も反対はせん。お前たちは望み通りの道をゆくがいい――

一振りの剣と、数枚の金貨だけを握り締め、君だけの探索が今始まる。

目次

■セットアップ

動作環境：以下の環境に適合しています。

●OS：日本語版Windows95/98/Me/2000/XP

●CPU：PentiumII 233MHz以上

●HDD：空き容量 160MB以上

●グラフィック表示：色：High Color（16ビット）推奨、画面の領域：640×480ピクセル

●CD-ROMドライブ：インストール時に必要です。

●インストール

製品CD-ROMをドライブにセットしてください。自動再生でセットアッププログラムが起動します。
自動再生が行われない場合は、マイコンピュータからCD-ROMを開き、SETUPアイコンをダブルクリックしてください。
Windows2000の場合、アドミニストレーター権限をもつユーザーでのインストールを推奨いたします。

●アンインストール

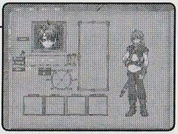
[マイコンピュータ]→[コントロールパネル]→[アプリケーションの追加と削除] からプログラムを削除してください。
[アプリケーションの追加と削除]に本プログラムが表示されない場合、スタートメニュー内の本プログラムのショートカットがある場所の[削除]を実行して下さい。

■ゲームの進め方

ゲームを始めるには最初にパーティーを編成しなければなりません。
探索日誌の「OPEN THE BOOK」をクリックしてパーティーを編成しましょう。

パーティーの編成

探索を始めるには、まずあなたの分身となるキャラクターたちを作成し、パーティーを編成する必要があります。
パーティーは4人で編成します。冒険や探索を効率的に行うには、4人のメンバーに、それぞれ役割を分担させることが重要です。
一度パーティーを編成すると、メンバーを取り替えることはできませんので、よく考えて編成しましょう。



●キャラクターの作成

新たにゲームを始めると、1人目のキャラクター作成の画面になります。
キャラクターの容姿を選び、名前を与え、年齢と性別を決定します。
画面上部のNo1～4をクリックすると、別のキャラクターの作成画面に変わります。
4人分のパーティーメンバーのプロフィールを決定します。



●スキルの決定

画面左側「Skill」のページを開き、キャラクター各人のスキルを決定します。
初期状態で与えられている経験値を消費して、スキルを上昇させます。



地図の入手

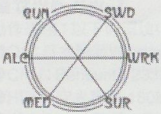
酒場アルシオンにて、
店主ジクムントから探索の地図をもらいます。
地図をもらうとダンジョンへいけるようになります。

探索

ダンジョンを探索し、地図を完成させます。地図の完成に至るまでには、様々な障害を乗り越える必要があるでしょう。また、珍しい財宝を見つけることもあるかも知れません。

目的

もらった地図に関して、必ず特別な目的があるとは限りません。プレイヤーが「この地図に関する探索はこれで終了しよう」と思ったときは、探索を終わりにしてよいのです。
新たに地図をもらって次々に探索を行うのもいいでしょう。強さを求めて、同じ場所で戦闘に明け暮れるのも、目的の一つとして考えられます。



■スキル

探索に必要な技術・技能を表したものがスキルです。
スキルには、次の6つの種類があります。
冒険で手に入れた経験値やお金を使って、これらのスキルを上昇させることができます。
スキルは数値で表され、整数部分をスキルレベルと言います。

剣術：SWD

剣・棍棒などの直接的な武器を使いこなすスキルです。
攻撃に必要なだけではなく、盾での防御やダメージの軽減などにも欠かせません。そのため、白兵戦を行う者はこのスキルを高めておかないと、強力なモンスターなどとの戦闘で苦労することになるでしょう。

射術：GUN

弓・ガーランド銃などの間接的な武器を使いこなすスキルです。
射術を使用するには飛び道具の携行が必要となります。弓・ガーランド銃などは、剣などの武器よりも攻撃に時間がかかってしまいますが、当たれば大きなダメージを与えられます。

錬金術：ALC

金属の合成、化学変化を利用して任意の魔法を操るスキルです。
四大元素の理に通じ、精霊や魔物との契約を介しての魔法も用います。
錬金術のスキルを高めると、新たな魔法を覚えたり、魔法の成功率や効果も高くなっていきます。

医療術：MED

怪我の応急処置、病気の治療を行うスキルです。医療術は不死の魔物に対しても効果があります。
医療術のスキルを高めると、新しい術を覚えたり、治療の効果などが高くなっていきます。
このスキルが高いメンバーがいないと、冒険や探索は非常に困難になるでしょう。

計測術：SUR

野外や坑道などでのルートを確保し、思い通りの進行を管理するスキルです。
計測術を高めると、ダンジョンの状況を広範囲で把握できるようになり、隠し扉や隠し通路なども発見しやすくなっていきます。

工作術：WRK

鍵の解除を行ったり、武器以外の道具をうまく扱うスキルです。
工作術を高めると、扉や宝箱の鍵を解除しやすくなります。また、道具を使用する時間を短縮できたり、道具の効果が高められます。

スキルアップ

キャラクターの行動は、全てスキルの値で判断されます。剣での戦闘を重視するなら剣術、魔法をうまく使いたいなら錬金術など、目的の行動に合ったスキルを高めておく必要があります。

●経験値でスキルアップ

探索や戦闘で得た経験値を使ってスキルを鍛える時は、探索日誌でSkillのページを開きます。

●所持金を支払ってスキルアップ

ジェラシュの町で、目的のスキルを扱っている店に行きましょう。

剣術は、ヴォルカノ（武器屋）で鍛えられます。
錬金術は、5ポインツ（引取り所）で鍛えられます。
計測術は、アルシオン（酒場）で鍛えられます。
体力は、所持金で鍛えることはできません。
射術は、ガーランド（銃砲店）の店で鍛えられます。
医療術は、サー・ロッシュ（修道院）で鍛えられます。
工作術は、ベイフス（道具屋）で鍛えられます。

それぞれ、店のカウンターにある**スキルのピンをクリック**してください。

●スキルアップ画面

上昇可能なスキルの右に、「－」「＋」のボタンが表示されます。
「＋」のボタン上にマウスカーソルを乗せると、スキルの上昇に必要な経験値または金額が左上に表示されます。
括弧内の数値は、次に0.1上昇させる場合に必要な経験値または金額です。
「－」ボタンでスキル上昇分の数値を調節できます。
「OK」ボタンをクリックすると経験値または所持金を消費してスキルアップします。

スキルとダメージ減少

前作「風の探索者～Grand Slam～」では、攻撃系（剣術・射術）のスキル、魔術系（錬金術・医療術）のスキル、調査系（工作術・錬金術）のスキルをバランスよく取得していないとあからさまな弱点が生じましたが、今作では最高スキルによってカバーされるので、1つのスキルだけ突出したキャラクターを作成することが可能です。

●物理攻撃の回避・ダメージ減少

剣術・射術のスキルレベルが高いほど※1、盾・鎧の効果が高まります。

●魔法の回避・ダメージ減少

錬金術・医療術のスキルレベルが高いほど※1、盾・鎧の効果が高まります。

●罠・道具の回避・ダメージ減少

工作術・計測術のスキルレベルが高いほど※1、盾・鎧の効果が高まります。

※1.基準スキル以外のスキルに0.8を乗じた値が基準スキルを上回っている場合は、そのスキルを参照して回避・ダメージ減少が行われます。例えば剣術が0で錬金術が6のキャラクターの場合、物理攻撃の回避には剣術ではなく錬金術のスキルが参照されます。

■ステータス
キャラクターの体力や攻撃力、防御力などを表したものがステータスです。
ステータスにはスキルを上げると上昇するものや、経験値で上昇するもの、状況に応じて変化するものなどがあります。

体力
キャラクターの体力です。スキルと同様に、経験値を使って上限値を上げることができます。
体力が0になると、そのキャラクターは死亡し、行動不可能になります。

満腹度
満腹状態（90.0以上）にあると一定時間ごとに体力が回復します。
空腹時（00.0）は、行動に100％余分に時間がかかります。

攻撃値
●ダメージ：物理攻撃での攻撃力です。装備とスキルにより変化します。
●時間消費：行動の迅速さを示します。装備とスキルにより変化します。

防御値
●対物理：物理攻撃に対する防御力です。装備とスキルにより変化します。
●対魔法：魔法に対する防御力です。装備とスキルにより変化します。
●負荷：装備している鎧・盾による行動速度に影響する値です。負荷が高いほど、行動は鈍くなります。

■操作
基本的に対象をクリックすることで操作を行います。
画面の状態によって、指定できる行動が変化します。

基本操作
画面上の空いている部分をドラッグして、画面を上下にスクロールさせることができます。
装備品、持ち物などのアイテムは、任意の場所に置くことができます。

●ジェラシュの町：店のアイコンをクリックすると、店の画面に切り替わります。
地図をもらっている場合、ダンジョンの入口をクリックすると探索画面に切り替わります。

●店の画面：店にいる人物をクリックすると、情報を聞くことができます。
カウンター上の商品をクリックすると取引の画面に切り替わります。
Skillをクリックするとスキルアップの画面に切り替わります。

●自宅：探索日誌をクリックすると、スキルアップやマップの確認、セーブなどが行えます。
倉庫をクリックするとアイテムの保管ができます。

●探索画面

地形をクリックすると、その場所までパーティーが移動します。
パーティーメンバーをクリックすると、そのメンバーをパーティーのリーダーに指定します。
メイン画面のマップ表示部分を右クリックすると、詳細表示と縮小マップ表示を切り替えます。
縮小マップの任意の場所をクリックすると、その位置へパーティーが高速に移動します。
メイン画面下の方向ボタンをクリックすると、1コマずつ移動・方向転換を行えます。
方向ボタン中央のボタンをクリックすると、移動をせずに一定時間が経過します。
メイン画面を表示しているとき、TABキーを押すと、メイン画面上に縮小マップを重ねて表示します。

●そのほか

画面左下の砂時計をクリックすると、時間経過のOn/Offを切り替えます。
複数のメンバーに同時に行動させるときに使用します。

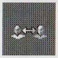


隊列：1列目が前衛、2・3列目は後衛となります。
剣や棍などの武器は前衛でないとモンスターを攻撃することができません。
飛び道具、魔法、道具は後衛からでも使用可能です。（コマンド選択時に使用できない相手は暗転します）
モンスターのパーティーも同じように隊列を組んでいるので、パーティーのバランス、戦術が重要となります。

リーダー：リーダーのピンキャラクターには、リーダーのマークが付きます。扉を開ける、アイテムを使う、魔法をかけるなどの行動は、リーダーが行います。
戦闘以外では、行動させたいメンバーをリーダーに切り替えてから行動を指定します。

■行動

コマンドは左クリックで選択し、対象上で左クリックし決定します。
アイテムの使用は右クリックで選択し、対象上を左クリックして決定します。

	逃走	最高スキル
	戦闘からの離脱。戦闘中ESCをクリックすることで逃走を始める。	
	防御	
	回避率、防御力がアップする。	
	隊列	
	隊列の空いているポジションに移動、メンバー同士のポジション交代。	
	拳	剣術
	武器を使わず素手で殴る。	


剣　　　剣術

剣で攻撃する。剣を装備している時に使用可能。


棍　　　剣術

棍で攻撃する。棍を装備している時に使用可能。


???　　　剣術

奇跡の書によって修得できると言われる技能。敵味方を問わずに数回の攻撃を仕掛ける。

剣、棍を装備している時に使用可能。


銃　　　射術

飛び道具での攻撃。飛び道具を装備している時に使用可能。


???　　　射術

奇跡の書によって修得できると言われる技能。後衛にいる敵をも狙い撃ちできるようになる。

飛び道具を装備している時に使用可能。


開ける／触る　　　工作術

宝箱やドアの開閉、アイテムの取得、フロア移動、ダンジョン内での会話を行う。


解除　　　工作術

宝箱やドアにかけられた罠や鍵を解除する。


???　　　工作術

奇跡の書によって修得できると言われる技能。未鑑定アイテムを鑑定できるようになる。


調査　　　計測術

周辺を調査して隠し扉を発見する。


???　　　計測術奇跡の書によって修得できると言われる技能。

踏破したダンジョン内の隠し通路を探す。


???　　　工作術・計測術

奇跡の書によって修得できると言われる技能。同一の敵に対し2回攻撃を仕掛ける。

ダガー、スタッフ、ダーツのいずれかを装備している時に使用可能。


アンチロック　錬金術
宝箱やドアにかけられた罠や鍵を解除する。


ロブボール　錬金術
1体に火炎弾を放つ。


ロブウォール　錬金術(レベル10～)
1列を炎の壁で焼き払う。


エニグマ　錬金術(レベル3～)
1体に魔法効果を付加し、魔法ダメージを追加する。


ガード　錬金術(レベル3～)
1体の防御力を上昇させる。


バインド　錬金術(レベル5～)
1体の動きを鈍くする。


???　錬金術
全ての敵に雷撃を浴びせる。あまりに強力なので封印された魔法。


???　錬金術
奇跡の書によって修得できると言われる技能。ゴーレムを呼び出すことができるようになる。
(呼び出せるゴーレムはパーティー内で1体のみ)


癒し　医療術
1体の体力を回復する。


解毒　医療術(レベル3～)
1体の毒・マヒ・石化などのバッドステータスを解除する。


鎮魂　医療術(レベル10～)
アンデッド1グループを昇天させる。


洗浄　医療術(レベル15～)
1体のエニグマ、ガードなどの付加効果を消去する。



蘇生　　医療術(レベル20～)

1体を蘇生させる。



???　　医療術

奇跡の書によって修得できると言われる技能。1グループの体力を回復する。

モンスターの特殊行動・他



空腹

満腹度を減少させる。



毒

効果が切れるまで体力を減少させ続ける。



石化

効果が切れるまで石化状態にし、一切の行動を取れなくさせる。



凍結

効果が切れるまで凍結状態にし、一切の行動を取れなくさせる。



マヒ

錬金術魔法のバインドと同じ効果。

効果が切れるまで、行動の全てに余分な時間がかかるようになる。



武器破損

装備している武器を破損させる。



防具破損

装備している盾、または鎧を破損させる。



ボイス

金切り声をあげ相手を硬直状態にしてしまう。



ノックバック

強烈な一撃で相手を弾き、行動に余分な時間を加算させる。



自動回復

一定時間ごとに体力を回復する。



自動消耗

一定時間ごとに体力を消耗させる。



能力複写

相手の姿形、能力をコピーする。



破裂

爆発を起こし、相手にダメージを残す。



スキル低下

ランダムでいずれかのスキルを低下させる。



体力最大値低下

体力の上限を低下させる。



カマイタチ

旋風を起こし1グループにダメージを与える。



魔法反射

魔法をかけた相手に跳ね返す。効果が切れるまで、もしくは1つの魔法を跳ね返すまで効果が持続。



攻撃反射

物理攻撃を仕掛けた相手に跳ね返す。効果が切れるまで、
もしくは1つの攻撃を跳ね返すまで効果が持続。



混乱

混乱状態にし、コマンド入力不能にする。



スリ(金貨)

所持金を奪う。



スリ(アイテム)

パーティーメンバーが個人的に所持しているアイテムを奪う。



魔法効果

魔法ダメージを追加する。



銀効果

銀ダメージを追加する。



魔法防御

魔法ダメージに対する防御。



銀防御

銀ダメージに対する防御。



床ダメージ

床からのダメージ効果。



泥沼

移動速度・行動速度が鈍る。



竜牙兵召喚

竜牙兵を召喚する。



死

一瞬で死を与える。

■探索日誌

探索日誌は、セーブ・ロードやキャラクターのスキルアップ、マップやモンスターの確認などが行えます。
パーティーの部屋ではすべての機能が利用できますが、探索中は一部の機能に制限があります。

Status　ステータス

キャラクターのステータス、装備品を確認できます。

Skill　スキルアップ

経験値を使ってキャラクターのスキルアップが行えます。探索中は利用できません。

Map　地図帳

これまで探索した場所のマップを表示します。

Monster　モンスター図鑑

これまで遭遇したモンスターの能力などを確認できます。

File　ファイル

セーブ、ロードを行います。探索中はロードのみ利用できます。

Etc　設定

BGM、SEのボリューム調節や、重ねマップ表示の設定などが行えます。

OPEN THE BOOK　初めから

新規にゲームをスタートします。

BACK TO THE GAME　ゲームに戻る

ゲーム画面に戻ります。

BACK TO THE TITLE　タイトルに戻る

タイトル画面に戻ります。

SAVE & OVER　セーブして終了

中断データを保存して、ゲームを終了します。

CONTINUE　続きから

中断データを読み込んで、その続きからゲームをスタートします。
読み込んだ中断データは削除されてしまいます。

■ジェラシュ　Jealosu

ジェラシュはケイレイト王国の南端に位置する港町。
統治者はグリーンフィールド公爵で、ジェラシュ公爵とも呼ばれる。
起伏に富んだ海岸線に面しているので豊富な魚介類と、快活な気質の住民で知られる。



アルシオン　Alcion／酒場

探索者が多く集うので、川面の魚を宝に見たて探索者をかわせみともじった店名。
（宝をひっさらう、という意味）店主のジグは4年前に父親から店を譲り受け、
妹のアンナと共に経営。計測術をスキルアップできる。



●ジクムント・トイロフ　　Sigmund Tyloss　　男　29歳
アルシオンの主人。愛称“ジグ”。元は探索者のポーター。「こんな夢を見たんだ」で始まる
予知染みた忠告に町中有難迷惑。主人公たちにとってはアニキ分。



●アンナ・トイロフ　　Anne Tyloss　　女　22歳
アルシオンの歌姫。ジクムントの妹。酒場の常連からは、歌声の賞賛を込めて“リトル・バード”と
呼ばれる。パーティーが甘えられるお姉さん。



●ヨフィ　　Yofy　　雄　4歳
ジグの飼い犬。酒場をうろつき回り、客の放り投げる骨を待ってる食いしん坊。



●エルンスト・ブリューケ　　Elnst Bruke　　男　78歳
アルシオンの常連。元探索者。愛称“回れ右のエルン”、“エルン爺”。
彼が足を踏み入れてない危地はなく、倒してないモンスターは皆無。（本人談）



ヴォルカノ　Volcano／武器屋

Volcano（ヴォルカノ）という店名は“火山”の意。
いつも炉は赤熱し煙突からは煙どころか火の粉が飛ぶことと、主人が怒りっぽいことからそう呼ばれる。
剣術をスキルアップできる。



●ピッツ・バルカン　　Pith Vulcan　　男　38歳
武器屋の主人。愛称“赤銅のピッツ”。怒りっぽく、すぐに顔どころか体まで真っ赤になるので
この愛称で呼ばれる。口は乱暴だが心配性、なんやかんやとパーティーの世話を焼こうとする。



ベイフス　Beifuss／道具屋

“よもぎ”を意味する店名通り、薬品や食糧を扱う店。
（ケイレイトでよもぎはあらゆる薬に配合されることから、薬と同義語）工作術をスキルアップできる。



●モニカ・エイコン　Monica Acorn　女　37歳
道具屋の主人。愛称“モニカおばさん”。体格も性格もおおらか。
主人は狩人で滅多に家に帰ってこない。小言が多く、パーティーを捕まえてはクドクド。



ガーランド　Garand／銃砲店

火薬・ガーランド銃・破壊杖を扱う店。火薬機器の普及という王国の要請を受けて、
8年前にトゥームロックから赴任した女主人が経営。射術をスキルアップできる。



●ガーランド・セカンド　Garand Second　女　31歳
銃砲店店主。愛称“スナイパー”、“二代目”。仕事よりハンティングが好きで
試し撃ちと称しては出かけていく。彼女の作り上げる銃の出来は、口調と同じく少々物騒。



●クーシャ　Qoosia　男　12歳
店番の少年。愛称“クー”。サー・ロッシュ修道院で育った孤児。2年前セカンドに見初められ、
半ば無理矢理店番をさせられている。探索者になるのが夢で、パーティーが羨ましくてしょうがない。



サー・ロッシュ　Sir Rosh Monastery／修道院

孤児（ウィンド・キッズ）を養育している修道院。創設者は数世紀前のロッシュ子爵。ロッシュは
家督を継いだ後、屋敷・荘園を処分、修道院建設に私財を投じた。医療術をスキルアップできる。



●ハルドル・ネスター　Haldol Nestor　男　67歳
院長。探索で得た財宝で、潰れかけていた修道院を再建。愛称“アイアン・ウィル”（鉄の意志）“先生”。探索者時代どんな困難な状況下でも仲間を見殺しにしたことがなく、不可能だと言われた修道院の再建などの行いから敬意を込めてこう呼ばれる。パーティーの父親代わり。



●ヴェニュス　Venuss　女　14歳
愛称“泣き虫ヴェニー”。司祭。心配性ですぐ泣くので小さい頃は“トナカイ”とからかわれていた。
サー・ロッシュ修道院で育った孤児。幼い頃から医療術の才能を発揮。



5ポインツ　　　　　　　Five Points／引取り所
“五芒星”という店名通り、オカルト趣味で薄気味悪い雰囲気の店。不用品の買い取りや、未鑑定アイテムを鑑定してくれる。錬金術をスキルアップできる。



●ドゥエイン・レイビーズ　Doein Rabies　　女　18歳
引き取り所の主人。愛称“シニカル・ドゥー”。(冷笑屋のドゥー)ブラック・ユーモアを愛する毒舌家。



パーティーの部屋　　　　Myroom
パーティーはサー・ロッシュ修道院の一室に住んでいる。
探索日誌でファイル管理・マップやモンスターの確認など、倉庫でアイテムの保管が行える。

■取引

探索には、武器や食料・薬などが欠かせません。また、見つけたアイテムの鑑定や、それらを換金することも必要になります。
さらなる探索を目指すには、店での売買や、スキルを鍛えることが重要です。
売買は、それぞれの店のカウンターにある商品のピンをクリックすると行えます。店ごとに扱う商品が異なっています。

地図

探索を行うためには、まずアルシオンの店主ジクムントから、地図をもらわなければなりません。
ジクムントは、探索者の技量に見合った地図しか斡旋してくれません。
アルシオンのカウンターにある地図のピンをクリックすると、現在、斡旋してもらえる地図を見ることができます。
地図をクリックすると、ジクムントから説明があります。
地図の斡旋を受けると、その場所を探索できるようになります。

アイテムの売買

武器屋、道具屋、銃砲店、引取り所のカウンターにある商品のピンをクリックすると、売買の画面に切り替わります。
店の商品は種類ごとに分類されています。商品のピンをクリックするとさらに展開されるものがあります。

●買う

欲しい商品のピンをクリックすると、パーティーのアイテム欄、または装備欄（リーダーが優先される）に購入予定アイテムとして「Buy」の付箋がついたアイテムが置かれます。同時に「OK」のピンも表示されます。
購入予定アイテムをクリックすると、購入予定を取り消します。
「OK」のピンをクリックすると代金を支払い購入します。

●売る
売買の画面で自分のアイテムをクリックすると、「Sale」の付箋がつき、売却予定アイテムとなります。
同時に「OK」のピンも表示されます。
売却予定アイテムをクリックすると売却予定を取り消します。
「OK」のピンをクリックすると代価を受け取り売却します。

鑑定
アイテムの鑑定は5ポインツで行っています。まず5ポインツのカウンターの商品をクリックし、売買の画面にします。鑑定したいアイテムをクリックすると、鑑定希望アイテムとして「Judge」の付箋がつきます。
同時に「OK」のピンも表示されます。
鑑定希望アイテムをクリックすると鑑定希望を取り消します。
「OK」のピンをクリックすると料金を支払い鑑定してもらえます。

■探索
パーティーを編成し、地図を手に入れたら、探索者としての冒険が待っています。装備を整えて、出発しましょう。
地図を手に入れると、ジェラシュの画面にダンジョンの入口が現れます。
入口の形状は、手に入れた地図により異なります。
入口をクリックすると、ダンジョンの内部に移動します。

移動と地図
ダンジョンに入ると探索のメイン画面に切り替わり、パーティー周辺の地形を表示します。メイン画面の行きたい場所をクリックするとパーティーが移動します。
メイン画面下の方向ボタンをクリックすると、1コマずつ移動を行えます。
メイン画面を右クリックすると、ダンジョンの踏破地点を記録した縮小マップ表示に切り替わります。
縮小マップ上の地点をクリックすると、その地点まで高速に移動します。
メイン画面を表示しているとき、M（TAB）キーを押すと、メイン画面上に縮小マップを重ねて表示します。

●出口・階段
出口や階段の隣に移動すると、ピンキャラクターのそばに出口や階段のピンが表示されます。カーソルをピンの上に置くと手のカーソルに変化します。手のカーソルでクリックすると、出口なら町へ帰還します。
階段・通路（NEXT）なら次の階層へ進みます。

●扉
鍵がかけられている場合、扉の前に錠前が表示されます。工作スキルの解除、錬金術スキルのアンチロックで外すことが可能です。また木製の扉は破壊も可能です。破壊した場合、その場所は通路になります。
特殊な鍵が必要になる扉も存在します。

●障害物
通路を遮断するように障害物が置かれている場合があります。先に進むには破壊しましょう。

宝箱
ダンジョンでは、宝箱を発見することがあります。また、戦闘の後に、モンスターが宝箱を残すこともあります。ほとんどの場合、宝箱には鍵がかけられています。鍵をはずさない限り、中に入っているものを手に入れることはできません。
工作術の解除か錬金術のアンチロックで、鍵をはずしましょう。
宝箱を開くと、中に入っているアイテムが表示されます。アイテムを手に入れるには、アイテムをクリックした後、メイン画面以外の空いている場所にクリックします。一定の時間が経過した後、パーティーのアイテムに加わります。
中身を取り出した後の空の宝箱は、単なる障害物になります。移動の邪魔になる場合は、破壊することも可能です。
中にアイテムが入っている宝箱も破壊することができます。
破壊した場合、アイテムは手に入れられなくなりますので注意しましょう。

■戦闘
ダンジョンでモンスターと遭遇すると、戦闘画面に切り替わります。

行動の指定
戦闘画面に切り替わると、最初はパーティーメンバーの順番に行動の指定を行います。
カーソルはそのメンバーが前回とった行動になっています。カーソルを行いたい行動に変更し、対象をクリックすると一定時間が経過した後、指定した行動を行います。隊列により指定できる対象が限定される行動もあります。
最初に全員の行動の指定が終わると、戦闘が開始されます。
次回からは行動を終了した順に、再度行動を指定して行きます。
行動の順番は画面右にカードで表示されます。
行動を決定・変更すると、その時間消費量によって、順番が変更されます。
時間消費量の少ない行動を指定した場合、すでに行動を指定してあるカードの間に割り込むことがあります。

行動の取り消し
画面右のカードを右クリックするとその行動を取り消します。キャラクターのピンまたはキャラクターのカードを右クリックしても、行動の取り消しを行えます。

乱入
近くに別のモンスターがいる場合、戦闘に乱入してくる場合があります。

キャラクターの状態
キャラクターの体力が減ると、ピンの土台に赤い部分が表示されます。
また、キャラクターのカードも赤く変化していきます。
マヒや毒などの状態は、キャラクターのカードにマークが表示されます。
また、ガードやエニグマなどの能力増強の魔法効果も表示されます。

戦闘画面
戦闘画面は回転させることができます。相手の位置や隊列によってターゲットの指定がやりづらい場合は、画面を回転させてください。

 戦闘画面を時計回りに90°回転させます。

 戦闘画面を反時計回りに90°回転させます。

 戦闘画面を初期状態の角度に戻します。

■アイテム
アイテムは大きく分けて、武器・防具・道具の3種類に分類されます。
武器、防具にはグレードがあり、同じものでも性能が異なります。

グレード
武器や防具には、以下のグレードがあります。同じ物でもグレードによって性能に差があります。

●Zero
粗悪品。安いだけで、効果量（ダメージ、防御量など）、使用時間が最悪です。

●Rag
やや出来の悪いもの。

●Noble
通常の出来のものです。

●Star
効果量が優れているもの。その他の性能はNobleと変わりません。

●Wind
使用時間が優れており扱いやすいもの。その他の性能はNobleと変わりません。

●Silver
銀製品です。剣は効果量の65%、棍は80%、銃は50% の銀効果を持ちます。

●Energy
魔法効果を持ったもの。

●???
効果量が優れ、魔法効果を持ったもの。

特殊アイテム

一部のアイテムには、特別な効果が付加されたものがあります。それらを装備していると、条件によって付加された効果が発動します。
また、モンスターの特殊攻撃の「武器破壊」「防具破壊」によって壊されることがない武器や防具も存在します。

武器


ダガー　時間消費量：小
ナイフ。


ガッシュ　時間消費量：中
刃渡り50cm程度の肉厚の剣。


ブレード　時間消費量：大
両刃の直剣。


クレイモア　時間消費量：多大
最大、最長、最幅を誇る大剣。


ダーツ　時間消費量：小
投げ矢。ダメージは微々たるもの。


セルフボウ　時間消費量：中
動物の腱、木材などから作られる弓。


クロスボウ　時間消費量：大
銃身とクロスして弦が張ってあることからこの名がある。


ガーランド銃　時間消費量：多大
一発毎に弾を詰めなおす火薬銃。


スタッフ　時間消費量：小
樫の木から作った杖。


メイス　時間消費量：中
柄の先端に鉄球がついている杖。


モーニングスター　時間消費量：大
鉄球を鎖で柄に繋ぎ、遠心力を付加効果として攻撃する武器。


バングボング　時間消費量：多大
打ちつけたショックで仕込んだ火薬が破裂し、追加ダメージを与える。

鎧


レザーアーマー　負荷：小
革鎧。


リングアーマー　負荷：中
金属の輪を繋ぎ合わせた鎧。


ラメラーアーマー　負荷：大
レザーアーマーを金属で補強した鎧。


シルクアーマー　負荷：大
魔弾布（まだんふ）で作られた鎧。

盾


バックラー　負荷：小
木で出来た円形の盾。


カイトシールド　負荷：中
凧のような形をした盾。


ヒーターシールド　負荷：大
人間がすっぽりと隠れられるほどの大型の盾。


シルクシールド　負荷：多大
魔弾布（まだんふ）で作られた盾。

道具


食料
探索中に手軽に摂れるよう、携行可能な食品が多い。


酒
気分が高揚し攻撃によるダメージが増加。受けるダメージも増加。


聖水
体力を回復させる水。


解毒剤
毒素を中和する薬。


ジンの秘薬
一瞬で町へ帰還できる秘薬。


クランプの秘薬
一定時間素早く行動することができる。


スヴェルの秘薬
一定時間、もしくは1つの魔法を跳ね返す。


爆薬
破裂してダメージを与える。


キュービック
鍵、罠などの解除をしやすくする小型の爆薬。


パージの粉薬
バットステータスを失敗なく解除する。同時に体力も回復。


エナジーオーブ
最大体力を上昇させる。


装飾品
身につけると様々な効果が現れる。

■キーボード操作

全体の操作

- ●カーソルキー(←・→・↑・↓) …………マウスカーソルを移動します。
- ●Ctrl＋カーソルキー …………………マウスカーソルを高速に移動します。
- ●Enter ……………………………マウスの左クリックに相当します。
- ●Esc ………………………………マウスの右クリックに相当します。

ダンジョン内での操作

- ●テンキー「2」…………………………南への方向転換と移動を行います。
- ●テンキー「4」…………………………西への方向転換と移動を行います。
- ●テンキー「6」…………………………東への方向転換と移動を行います。
- ●テンキー「8」…………………………北への方向転換と移動を行います。
- ●テンキー「5」(テンキー「0」) ……………その場で一定時間経過します。
- ●M(Tab) ……………………………縮小マップ表示のOn/Offを行います。
- ●Ctrl＋M(Ctrl＋Tab) ………………縮小マップ表示の色変更を行います。(8段階)
- ●Shift＋カーソルキー ………………縮小マップの位置を移動させます。
- ●Shift＋M(Shift＋Tab) ………………縮小マップを初期位置に戻します。

■エフェクトメッセージ対応表

Now Enough	今は間に合っている
Miss	失敗した
Not Effective	効果はなかった
Critical!!	クリティカル
Accident...	アクシデント
Unlucky...	アンラッキー
Nice	ナイス
Open	開けた
Close	閉じた
Trap!	罠が発動した
Broken!	壊れた
Require...	特別なアイテムが必要
Lose	アイテムが消滅した
Lock	鍵がかかっている
!	近くに隠し扉がある（ダンジョン移動中）
None	隠し通路は見つからなかった
FindOut	隠し通路を発見した
Counter	攻撃反射
Revenge	魔法反射
Escape	避けた／逃走
ArmsBroken	武器破損
ArmorBroken	鎧破損
ShieldBroken	盾破損
Meal	満腹度増加
Hunger	満腹度減少
KnockBack	ノックバック（行動時間増加）
Quickly	行動時間減少
SkillDown	スキル減少
MaxLPDown	最大体力低下
MaxLPUp	最大体力増加
Lost!Golds	お金をすられた
Lost!Items	アイテムをとられた
Formation	隊列変更
Conjuration	召喚
Imitate	能力複写
Undo	鍵解除／ステータス解除
Safety	罠解除
ForceOpen	宝箱を壊して開けた
Define	鑑定した
Explore	探知＆調査
Resurrect!	ジンの秘薬で町に戻った
Learn	秘術習得
Read	本を読む
Defensive	防御開始
Guard	ガード付加
Enigma	エニグマ付加
Enchant	武器に魔法効果を付加
Silvery	銀効果
Reflection	魔法反射効果付加
Rebound	攻撃反射付加
Drunk	酒効果
Bind	バインド効果
Paralysis	マヒした
Poison	毒状態
Stone	石化状態
Freeze	凍結状態
Confusion	混乱状態
Silence	沈黙状態
Voice	ボイス状態
Muddy	ぬかるみにはまった
Dead	死亡
AutoRecovery	自動回復付加
AutoExhaust	自動消耗付加
Can't Undo	ステータス解除失敗

■Gruppo One

Gruppo One ホームページ

ゲームの情報提供やサポートなどをホームページで行います。ぜひご覧になってください。
ご連絡やご質問は、下記のメールアドレスへお願いいたします。

●ホームページアドレス
http://www.din.or.jp/~gruppo1/

●メールアドレス
gruppo1@din.or.jp

風の探索者・スタッフ

企画・シナリオ ……………………… 小川 勝弘
プログラム・ゲームデザイン・BGM ……… 綱島 貴博
キャラクター＆ワールドデザイン ………… 下枝 孝夫
アイテム＆モンスターデザイン …………… 梶谷 幸人
マニュアル ………………………………… 藤井 大介
キャラクタービジュアル ………………… 岩崎 美奈子
アートディレクション …………………… 宮本 秀樹
プロデュース ……………………………… 富樫 克美


きさまか、俺か。生き残った方がこの化物と戦うしかない